

"KNIGHT FORCE"

«Knight Force» é mais um daqueles jogos em que não se percebe absolutamente nada.

Se viesse acompanhado por um manual de instruções, ou simplesmente por algo explicativo, tornava-se muito mais jogável.

O argumento não é muito prometedor ou sequer original. Vive-se numa época conturbada, onde a violência e o terror reinam sob a feroz ditadura de «Red Sabbath», o impacável tirano.

Nós somos a última esperança dos oprimidos. Para tal temos de eliminar «Sabbath», em todos os desafios, numa enorme cruzada pelo tempo (sim, isso, lutamos em diferentes épocas: que originais!).

E que tal? Não vos deu uma sensação 'dejá vu'?

É a velha história do guerreiro bom a derrotar o tirano.

«Knight Force» pertence ao género de jogos que só servem para mostrar gráficos excepcionais, no Amiga e ST porque no Spectrum não acontece o mesmo.

O desenho de apresentação está um mimo, especialmente na cor, o que revela um enorme controlo de atributos que é o eterno problema do Spectrum, ao mínimo deslize basta um ponto de cor estar mal colocado para borrar o desenho todo.

Curiosa é uma característica que notámos: o desenho que surge no ecrã é inverso da capa da cassette.

No desenho de apresentação vemos um forte guerreiro impor-se ao dragão, parecendo assim que o guerreiro vai trucidar a pobre criatura.

Na capa da cassette passa-se o

contrário, quem está a ameaçar é o dragão, que tem um ar medonho e gigantesco. A julgar pela figura diríamos que o desgraçado do guerreiro vai servir de pequeno-almoço ao abominável animal.

Depois de largos minutos de espera surge um outro desenho, também da mesma qualidade, muito colorido.

Mal o jogo começa ficamos especados a olhar sem saber o que fazer.

A acção desenrola-se num único ecrã, que está constantemente a ser invadido por seres alienígenas.

Bem, não diria seres mas a intenção é a mesma, entre esses malvados está um «robot» malandro, que projecta jactos de fogo, molas que pulam freneticamente, patos (pelo menos são parecidos) que fazem voos rasantes à nossa cabeça.

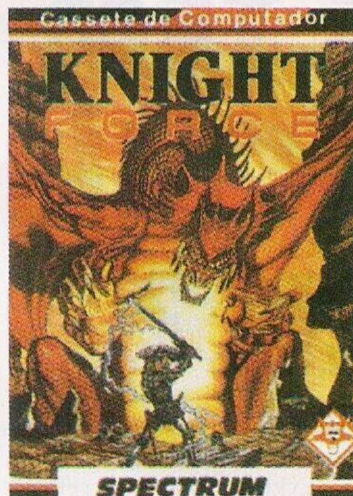
O pior de todos é uma pequena nave que nunca fica quieta e se vê em dois sentidos (esquerda e direita) a uma velocidade inconstante, mesmo com a intenção de atrapalhar.

No meio daqueles gráficos toscos apercebemo-nos do nosso guerreiro andante.

Veste um traje de guerra, empunha uma enorme espada e usa um escudo, que tem efeito psicológico sobre os inimigos. Ao verem o escudos, assustam-se (estou só a brincar).

Se isso ao menos fosse verdade, o escudo não vale absolutamente nada (não estou a falar da moeda), cada vez que os maus tocam nele perdemos energia da mesma forma.

Podemos utilizar vários golpes:



para cima, para baixo e em frente, além do já habitual mortal pelo ar.

No jogo a nossa função é matar e é o que fazemos. Mas, por mais que matem, fica sempre tudo na mesma, nem passamos de nível, nem acontece nada de novo.

No canto inferior do ecrã está a nossa energia e outro gráfico de barras, quando matamos algum inimigo, por vezes baixa, só que nem sempre isso acontece.

Haverá alguma selecção dos alienígenas que podemos atingir?

Talvez para passar de nível se tenha que baixar o gráfico de barras.

Uma certeza temos nós: há mais níveis.

Seja como for, há por aí melhores jogos do que este.

Nome: «Knight Force»
 Género: Acção
 Gráficos: 75%
 Dificuldades: 89% (pela compreensão)
 Som: 50%
 Apreciação global: É preferível ver antes de comprar.

"POKES"

Comecemos este espaço com algumas dicas para vários computadores.

Commodore 64:

«Turbo Outrun» – Para passar automaticamente ao próximo trecho da corrida, pausamos o jogo e prime-se a tecla ':' (dois pontos)

«Strider» – Quando o jogo começar prime-se em Run Stop Restore e Ins Del, a border mudará de cor, carregamos em F7 e movemos o «Joystick» para cima e para a direita; se tudo deu certo devemos ir para o terceiro nível.

Commodore Amiga:

Para este computador temos a continuação da solução do «Space Ace» que ficou em aberto na passada edição.

Cena 15 – Direita, Cena 16 – Esquerda, Cena 17 – Esquerda, Cena 18 – Direita, Cena 19 – Cima, Cena 20 – Disparar, Cena 21 – Disparar, Cena 22 – Quando Borf levantar a arma carregamos em Disparar, Cena 23 – Mal entramos no ecrã disparamos e premimos Baixar, Cena 24 – Disparar para neutralizar o ataque e Direita, Cena 25 – Cima à primeira investida e Baixo à segunda, Cena 26 – Direita e Baixo, Cena 27 – Quando os duendes aparecem carregamos para Cima seguido de Esquerda, – Cena 28 – Baixo, Cena 29 – Direita, Cena 30 – Direita, Cena 31 – Esquerda, Cena 32 – Direita, Cena 33 – Esquerda e Direita.

E já está, acabaram o fabuloso «Space Ace», mas há mais material para o «Zx Spectrum»:

Muitos leitores já devem ter metido inúmeras vezes o jogo «Dr. Dooms Revenge» por não

SECÇÃO DO LEITOR

Ao que parece a nossa crítica ao «Moonwalker» e a breve referência ao filme ainda prometem fazer correr muita tinta.

Desta vez a leitora insatisfeita é a **Manuela Freitas**.

A Manuela não concordou com as poucas palavras que dissemos do filme.

Mas quem viu «Moonwalker» com olhos de crítico sabe, perfeitamente, que o filme é, na sua quase totalidade, um documentário e só no fim surge uma história, quase tão pequena como os episódios da «Quinta Dimensão».

Quanto ao talento do músico Michael Jackson, quem, sou eu para avaliá-lo!

A Manuela diz, ainda, que o famosíssimo Jackson vende discos aos milhares. Concordo plenamente mas em Portugal o Marco Paulo

vende ainda mais.

Inúmeros leitores têm-nos pedido para voltarmos a publicar o «top» semanal dos dez jogos mais populares.

Isso de momento é um bocado difícil, porque os jornais e revistas que fazem esse «top» estão de certa forma envolvidos ou têm pelo menos apoios de casas comerciais que revelam os títulos mais pedidos.

No nosso caso é diferente, pois somos independentes a cem por cento. Não contamos com alguma espécie de apoio de qualquer loja.

Pode ser que no futuro isso possa acontecer e teremos prémios para oferecer e até vejamos o nosso espaço mais ampliado. Mas para que isso aconteça é preciso muito apoio vosso.

Atenção! A secção de «Pokes & Dicas»

continua a todo vapor, mas tem encontrado algumas deficiências em relação a mapas.

Por isso, se pensaram em enviar algum material para esta secção, não se esqueçam de lhe juntar um mapa. Se for colorido ainda melhor.

Por esta edição terminemos com os leitores que desejam trocar jogos por correspondência:

Pedro Martins, Rua de S. Pedro, 18-1, 8500 Portimão

Rui Jorge, Rua dos Anjos, N.º 4, 2.º Esq., 1100 Lisboa

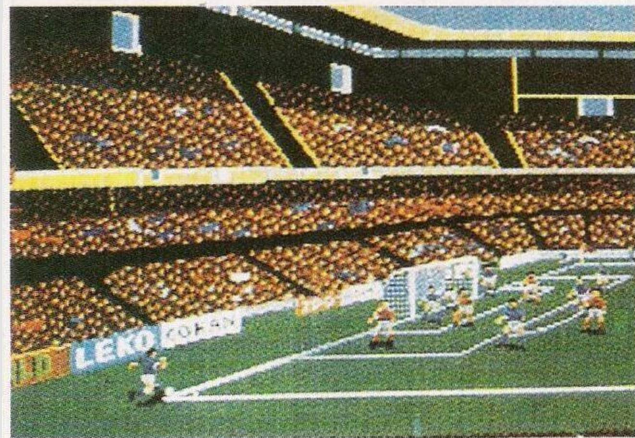
Tiago de Carvalho, Rua Rodrigo da Fonseca, 84, 1.º Esq., 1200 Lisboa

Rui Monteiro, Rua Amadeu Souza Cardoso, N.º 13, 2.º D, 2675 Odivelas

45

ICAS"

- «Virus» – Poke 44945,0
- «Led Storm» – Poke 37327,0
- «Victory Road» – Poke 34783,0: Poke 34784,0: Poke 34785,0
- «The Muncher» – 10 Clear 24999: Cls: Load "" Code



saber as respostas aos códigos de acesso.

Agora já não precisam de se preocupar mais porque publicamos todas as respostas.

Peter Parker's eyes are? – Hazee

Hobgoblins transport is? – Goblin Glider

Where was electro born? – Endicott, New York

Ratton's main weapon is? – Oriental fighting sticks

Boomerang's normal job is? – Pro baseball pitcher

Manchete was born where? – San Diabolo

Oddball's name is? – Elton Healy

Where was batroc born? – Marseille, France

Manchete's real name is? – Ferdinando Dopez

Boomerang's eyes are? – Brown

Where was Cap. America born? – New York city, New York

How much can rhino lift? 80 tons

Dr. Doom weight is? – 415 Lbs

Oddball's eyes are? – Green

What is Manchete height? – 6' 2"

Dr. Doom's occupation is? – Monarch

How heavy is electro? – 165 Lbs

Ratton's real name is? – Bud Cable

How much does Batroc weigh? – 225 Lbs

Rhino weighs what? – 710 Lbs

What is gorgoyle height? – 5' 11"

Dr. Doom's eyes are? – Brown

Agora voltemos aos «pokes» e dicas.

«Free Climbing» – o código para o 3.º nível é CLAVIJO.

20 Poke 47579,84: Poke 47580,186

30 For N = 47700 To 47740: Read a: Poke N, a: Next n

40 Randomize Usr 47500

50 Data 33, 109, 186, 17, 51, 158, 1, 7, 0, 237, 176, 33

60 Data 116, 186, 17, 104, 179, 1, 9, 0, 237, 176, 245

70 Data 204, 92, 62, 5, 119, 0, 205, 216, 189, 50, 32

80 Data 142, 62, 95, 50, 96, 96, 201

«Rastan» – Poke 55070,0

«Street Hassle» – Poke 49883,201

«Humphrey» – Poke 31771,58

«Turbo Girl» – Poke 27269,201

«Cabal» – Poke 34822,24: Poke 39202,201

«Habilit» – Poke 28144,195

«Death Wish 3» – Poke 39868,0

«Inside Outing» – Poke 54216,201

«Target Renegade» – Poke 59912,180

«Tiger Road» – Poke 58167,255

«Uridum» – Poke 33905,243

«Jack the Nipper» – Poke 43520,0: Poke 43521,0: Poke 43522,0

Por esta semana concluímos o espaço «pokes e dicas».

Agradecemos aos leitores **Luis Teixeira, Tiago de Carvalho, Susana Santos, Rui Monteiro, Rui Cordeiro, Pedro Martins e José Ferreira**, por terem enviado material que, por falta de espaço, não pode ser totalmente publicado. Mas, na próxima edição, podem contar com o resto.

Até lá continuem a remeter-nos mais material para: «Correio da Manhã» – «Os Jogos no Computador» Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

PRÓXIMAS...

Um jogo que promete refrescar-nos os dias quentes do verão é o «**Regresso ao Futuro 2**» que está a ser programado pela «Image Works».

A boa notícia é que estará brevemente disponível para os microcomputadores, Spectrum, C 64, ST e Amiga.

O objectivo é o mesmo do filme, quem ainda não o viu ficará em apuros para seguir a história.

Entretanto, mal o «**O Regresso ao Futuro 2**» está a ser convertido em videojogo, já a firma responsável adquiriu os direitos do «Regresso ao Futuro 3». A isso é que se pode chamar antecipação.

«**Silkworn**» foi um jogo que apareceu, há já algum tempo atrás, e que cativou muitos adeptos de tiro ao alvo. Não tinha uma grande história mas a acção era suficiente.

Tinha ainda a vantagem de ser jogado simultaneamente por dois intervenientes, um controlava o helicóptero e o outro o jipe. Passado uma temporada, sem qualquer aviso prévio, surge o «**Silkworm 4**». Mas, o que é feito do dois e do três?

Desta vez os gráficos são mais realistas e o deslize é vertical – significa que a acção é vista por cima.

Com o mundial de futebol à porta, a «U.S. Gold» tem a sua versão do campeonato que se chamam «**Italy 1990**» (que mais poderia ser?).

Ao que parece, as opções que este jogo possui tornam-no no mais completo e realista jogo de futebol até à data. Podemos escolher qualquer equipa que está presente no mundial, desde os Camarões à Itália ou Brasil.

Pode-se optar por diferentes níveis de velocidade, dificuldade, formações de equipa e agressões.

«Italy 1990» tem ainda ângulos de visão ao estilo da televisão para dar um ar mais realista ao jogo.

Isto promete, mas é melhor esperar para ver porque a publicidade às vezes é muito traiçoeira.

«Skate or Die» é uma frase muito comum entre os praticantes de skate e é, também, um jogo sobre essa modalidade.

A «Electronic Arts» resolveu fazer um pequeno trocadilho na frase e lançar um jogo sob o nome de «**Ski or Die**».

O jogo que não tem nada a ver com «skate», mas com «ski», é composto por cinco diferentes provas: «Downhill Blitz», que é uma descida vertiginosa onde o objectivo é chegar à linha de meta; «Snowball Blast», a prova mais divertida, já que nos limita a lançar bolas de neve aos esquiadores; «Innertube Trash», que é uma corrida de tobogans (não é bem, mas o efeito é o mesmo e pode ser jogado simultaneamente por dois personagens); «Acro Aerials», que pode ser comparado com o salto em comprimento, mas cujo objectivo é fazer belos movimentos no ar – quanto mais bonitos e complicados forem mais pontos ganhamos.

A última prova é o «Snowboard Halfpipe» que, embora seja semelhante à anterior, é talvez a prova mais parecida com o «skate», só que em vez da tábua com rodas o veículo é uma «snowboard».

De momento este jogo está disponível (na Grã-Bretanha) para o IBM PC e compatíveis. Há possibilidades de vir a ser comercializado para o C 64 CBM Amiga.

Mas, se o jogo for tão bom como anunciam, não tarda muito que todos os microcomputadores tenham uma versão do «Ski or Die».

